PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

Pubblicazione informativa ONGAME NETWORK n. 104 | ottobre 2024

DISPONIBILE DAL 11 OTTOBRE

16+ www.pegi.info

XBOX SERIES X|S Windows PS5 | PS4 STEAM

©ATLUS. ©SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. ATLUS and the ATLUS logo are registered trademarks or trademarks of ATLUS Co., Ltd. or its affiliates. SEGA, the SEGA logo and Metaphor: ReFantazio are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS5", "PS5 logo", "PS4", "PS4 logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. ©2022 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.

ATLUS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 104 | ottobre 2024
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
marketing@ongame-network.it
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:
Francesco Tarquini Valerio Turrini
Marco Inchingoli Marco Grande Arbitro
Jacopo Filisetti Alex Campanelli
Diego Pierantoni

Carissimi Players,

l'aria si fa frizzante e come di consueto porta un po' di novità: su tutte quelle delle uscite delle nuove console.
Xbox praticamente saluta i nostri negozi virando totalmente sul digitale mentre Sony riesce a sorprenderci, non tanto col disco a parte che già si era presentato con la versione SLIM, ma con un prezzo che ci lascia un po' perplessi. Per comprarsi la nuova console col disco, giusto una base e magari il secondo dualsense ci va praticamente uno stipendio.
Sicuramente gli analisti interni avranno fatto i loro ragionamenti di marketing, e pure finanziari visto l'immediato rialzo del titolo, anche perché un aumento così smisurato non trova giustificazione sui componenti hardware.
Di solito quando usciva la versione pro delle precedenti PlayStation sui posizionava sul prezzo di quella che andava a sostituire che veniva ribassata un poco.
Questa volta nulla di tutto ciò.
Ad onor del vero i prezzi alti li troviamo con gli smartphone che in alcuni casi costano anche di più ma qui non si urla allo scandalo. La questione è l'uso che si fa dei device: il telefonino ha catturato completamente l'interesse ed il tempo delle generazioni recenti soprattutto per i contenuti e la fruizione. Il divertimento è cambiato, spendo molto ma ci passo tanto tempo, è ormai vitale per il divertimento mentre sulla console ne passo meno.
Certo è che se l'uscita di PS5 Pro fosse stata accompagnata da qualche gioco AAA non avrebbe guastato e forse placato le ire nei diversi blog di incazzati.
Ma tranquilli che quando arriverà saremo in moltissimi a non veder l'ora di metterci le mani perchè PlayStation è sempre PlayStation.
Buona lettura e alla prossima.

EG

PLAYERS

IN QUESTO NUMERO

06 FOCUS
Dalla Guerra Fredda a quella del Golfo, Black Ops 6 richiama alle armi milioni di giocatori!

L'attesa per il nuovo Call of Duty è ormai giunta al termine e presto potremo mettere le mani sul nuovo sparatutto di Activision che promette di farci tornare l'acquolina in bocca per l'FPS multiplayer per eccellenza.

08 FUNKOMANIA
Tommaso colleziona anche funko POP

12 REVIEW
EA Sports FC25

14 COMING SOON
Super Mario Party Jamboree

17 INSERTO
Poster del mese
Calendario uscite settembre

21 RETROGAMING
1995 I Have No Mouth, and I Must Scream

24 ELECTRONICS
PS5 PRO

27 ULTIMATE TEAM
Ultimate Team FC 25

30 MAGIC WORLD
Un incontro con i film horror degli anni '80

E' stata rilasciata Duskmourn: La Casa degli Orrori, la nuova espansione di Magic, scopriamo le cose interessanti.

32 SMART MANIA
i phone 16

28 COMING SOON
Mario e Luigi fraternauti alla carica

CALL OF DUTY®
BLACK OPS 6

IN ARRIVO IL 25 OTTOBRE

PRENOTA ORA E OTTIENI*

SOLDIER
NECK WARMER

ESCLUSIVA
ONGAME
network

18+
www.pegi.info

* Soldier Neck Warmer compreso nel prezzo, offerta valida salvo esaurimento scorte promozionali

© 2024 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY LEAGUE, CALL OF DUTY MODERN WARFARE, MODERN WARFARE, CALL OF DUTY BLACK OPS, CALL OF DUTY WARZONE, WARZONE e CALL OF DUTY VANGUARD sono marchi di Activision Publishing, Inc. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari.

PRJ-JNS

DALLA GUERRA FREDDA A QUELLA DEL GOLFO, BLACK OPS 6 RICHIAMA ALLE ARMI MILIONI DI GIOCATORI!

L'attesa per il nuovo Call of Duty è ormai giunta al termine e presto potremo mettere le mani sul nuovo sparatutto di Activision che promette di farci tornare l'acquolina in bocca per l'FPS multiplayer per eccellenza.

Come al solito i piani di sviluppo di Activision alternano i due team principali che si occupano della serie e se nell'ultimo Modern Warfare 3 abbiamo visto la serie dagli occhi di Sledgehammer Games, stavolta torneremo nelle mani sapienti e familiari di Treyarch, il team che dopo l'originale Infinity Ward è stato il più capace a creare la sua versione personale di Call of Duty, quella che attualmente è la più riconoscibile ed etichettabile come il "COD di Treyarch".
L'ultimo lavoro del team di Santa Monica è stato l'ottimo Cold War che in piena pandemia ha divertito milioni di appassionati con il suo multiplayer ricco e variegato e soprattutto, è stato quello che più di tutti ha introdotto delle novità degne di nota a Warzone che come ben sappiamo ora naviga su un binario a se.
Call of Duty: Black Ops 6 ancora una volta sarà un gioco a se stante che include una campagna single player inedita, un copioso comparto multiplayer e l'immancabile modalità zombie, il marchio di fabbrica dei Black Ops.
Warzone come ben sappiamo verrà aggiornato con le varie novità del gioco principale nel tempo e continuerà ad essere un gioco a sé, rigorosamente free to play.

Call of Duty: Black Ops 6 ha l'arduo compito di richiamare i giocatori alle armi dopo l'insuccesso di Modern Warfare 3 e per farlo introdurrà diverse novità importanti

La novità principale porta il nome di Omnimovement, un nuovo sistema di movimento che permetterà di slegare completamente il movimento del personaggio dalla visuale, che ora potrà muoversi in maniera indipendente rispetto al movimento, permettendoci quindi una serie di nuove possibilità di movimento e azione che cambieranno radicalmente l'esperienza di gioco. Spiegarla a parole non è facile e a dire il vero neanche vederla dai vari video vi permetterà di capire quanto sia differente rispetto al passato.
Pad alla mano il gameplay risulta nuovo, il feeling è inedito rispetto al passato e il gioco ne guadagna in fluidità e velocità d'azione, permettendoci di effettuare delle manovre ad oggi impensabili per un Call of Duty.
Per darvi un'idea di come funziona questo sistema, forse qualcuno di voi si ricorda Max Payne 3 e il suo sistema di movimento rivoluzionario per l'epoca dove mantenendo la mira fissa al centro dello schermo, il personaggio si muoveva liberamente con le animazioni che lo accompagnavano in maniera fluida e naturale. Ovviamente la percezione è nettamente differente in Black Ops 6 trattandosi di uno sparatutto in prima persona, ma il sistema è analogo e lo vediamo principalmente nel movimento dei nemici durante il gioco.
Il sistema Omnimovement va a ritoccare profondamente il feeling del gameplay e già dalle prove che abbiamo effettuato nella beta del gioco, sembra finalmente di giocare ad un Call of Duty veramente nuovo, che mantiene la formula originale e allo stesso tempo riesce ad innovarne l'ossatura, portando finalmente una ventata d'aria fresca.
Inoltre le mappe che abbiamo avuto modo di provare erano caratterizzate da un design molto angolare, con diversi punti ciechi e una buona verticalità, il tutto racchiuso in aree piuttosto ristrette, dove il nuovo sistema di movimento dava davvero il meglio di sé. Come sempre il multiplayer continuerà ad essere basato su un sistema skill based matchmaking, con i quali i giocatori hanno da sempre un rapporto di amore e odio, ma su cui Activision continuerà a puntare anche in questo Black Ops 6 con la promessa di lavorare molto sul bilanciamento delle armi che a detta degli sviluppatori e a giudicare dalle nostre prove, risulta ad oggi ben riuscito e meno impattante rispetto al passato, lasciando al giocatore una scelta più ampia e meno legata al meta del gioco.
Sulla bontà finale del bilanciamento e su tutto ciò che riguarda l'impianto di rete dovremo aspettare il gioco finale e la recensione, ma le prime impressioni sono state molto positive, con Treyarch che si vede ha lavorato molto bene ripartendo dal buono creato con Cold War.
Parlando invece del singleplayer, Activision sembra aver imparato dai suoi errori e pare abbandonerà l'impronta open map da tanti criticata in Modern Warfare 3, per tornare ad una narrazione più cinematografica.

Black Ops 6 avrà una campagna molto diversa rispetto ad MW3, con missioni che ripercorrono eventi storici legati alla Guerra del Golfo ed un taglio simile alle produzioni di Infinity Ward

Torneranno personaggi storici della serie come Frank Woods e la Evidence Board vista in Cold War che terrà traccia della trama man mano che si evolverà, aiutandoci a collegare i puntini dell'intreccio narrativo che toccherà diverse tematiche delicate del tempo.
La voglia di tornare ad una trama da uno stile "classico" è sicuramente dovuta alle tante critiche rivolte a Modern Warfare 3 e al suo singleplayer quasi abbozzato, a riprova del fatto che nonostante COD sia un gioco prettamente multiplayer, tanti giocatori apprezzano le bellissime campagne singleplayer a cui la serie ci ha abituato e che speriamo continuerà ad offrire ancora dopo Black Ops 6.
Le premesse ci sono tutte, non ci resta che attendere il prossimo 24 ottobre per rispondere ancora una volta alla chiamata alle armi di Activision e Treyarch e rilanciarsi nelle frenetiche e familiari battaglie di Call of Duty: Black Ops 6.

TOMMASO COLLEZIONA ANCHE FUNKO

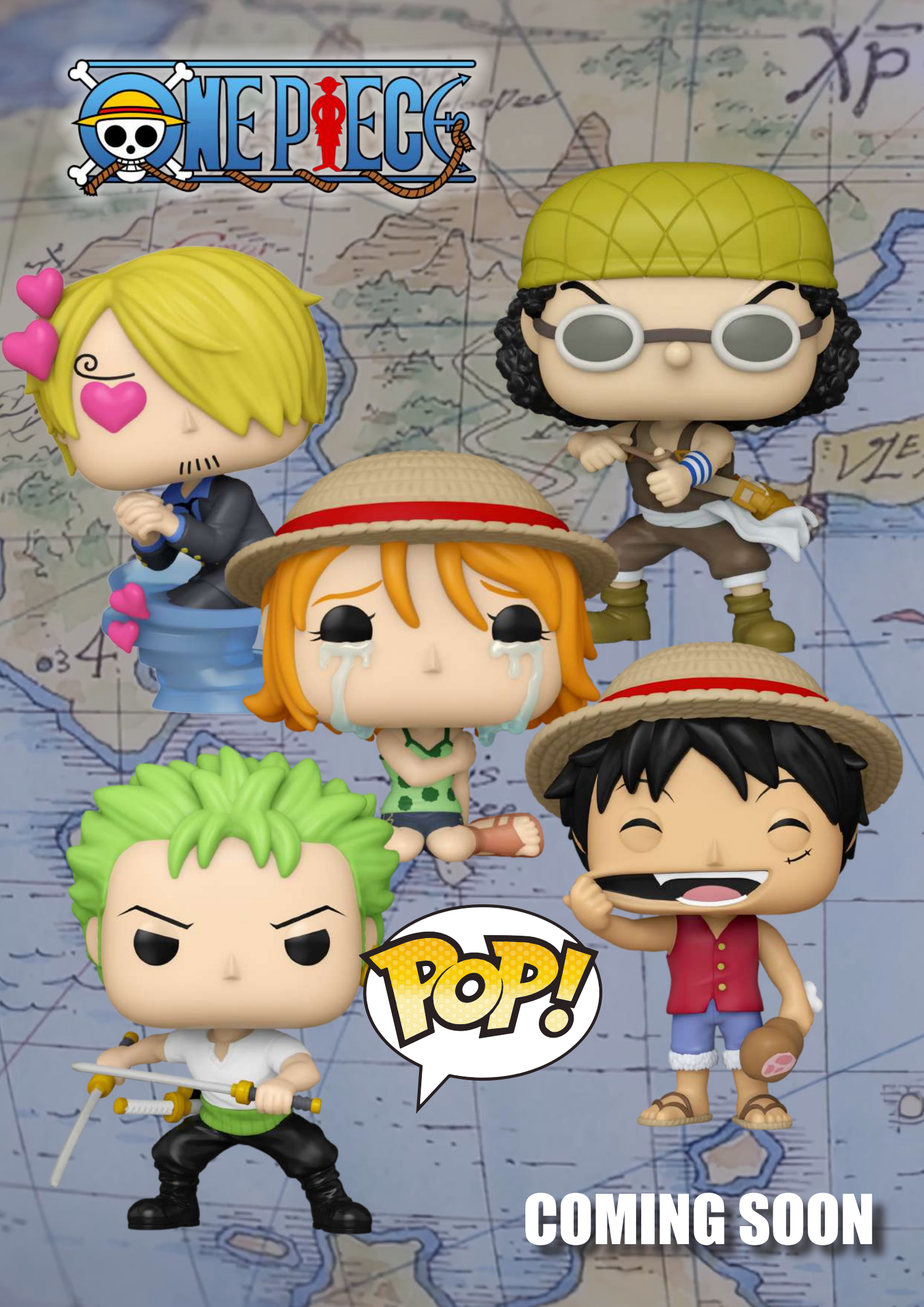
Il nostro tour rimane ancora in Calabria, ormai regno dei POP, e facciamo due parole con Tommaso che colleziona veramente di tutto...

Dicci qualcosa di te, nome, età, provenienza...
Ciao, mi chiamo Tommaso Mangiacasale, ho 30 anni e vengo da Tiriolo, in provincia di Catanzaro

Che lavoro fai per vivere? Anzi per acquistare pop...
Sono musicista e al momento sto studiando composizione al conservatorio di Cosenza.

Innanzitutto com'è nata la passione per i funko pop?
È nata un po' per caso, inizialmente non mi facevano impazzire, non ne trovavo il senso e preferivo le classiche action figure, poi ho iniziato a vederli come un oggetto a se, non come una riproduzione fedele del personaggio ma come appunto una stilizzazione, e grazie ai molti brand che ricopre Funko puoi avere una statuetta di personaggi che non avresti mai pensato di avere, come ad esempio Fonzie di Happy days o James Bond.
Dopo aver acquistato i primi 2 o 3 non mi sono più fermato.

Da quanto tempo collezioni e quale è stato il tuo primo pop acquistato?
(continua)


ONE PIECE
POP!
COMING SOON

(segue) Ho iniziato a collezionare nell'estate del 2019 e il mio primo pop è stato Tien e Chiaotzu (Tensing e Riff) di Dragon ball, oggi introvabile.

Collezioni solo certe "famiglie" oppure acquisti tutto quello che ti piace?
La maggior parte delle famiglie che colleziono sono Dragon ball, Stranger things, Yu-Gi-Oh! e Harry Potter, anche se ora stanno crescendo anche le famiglie di One Piece, Saint Seiya e Demon slayer.
Poi per il resto colleziono vari personaggi che mi piacciono, come le icone dei film anni 80 e 90 (Ritorno al futuro, Ghostbusters, E.T., Indiana Jones, Jurassic Park), videogiochi e anime vari, serie tv, personaggi Disney e qualche icona della musica rock.

Sai dirci quanti pop contiene la tua collezione? E quale di questi è quello a cui tieni di più?
La mia collezione attualmente è composta da 165 pop. Quelli a cui tengo di più sono Ellie di The last of us (601), Trafalgar Law di One Piece (1016) e E.T. glow in the dark (1258)

Invece quale è il più raro e costoso che possiedi? Lo venderesti mai per un'offerta irrinunciabile?
Ci sono vari pop vaulted (significa fuori produzione) nella mia collezione ma penso che i più rari e costosi, stando a qualche ricerca sul web e a quanto dice l'app Funko, siano Anastasia (1240), Ellie (601), Lara Croft (333), Jack Sparrow (273) e Shenron (859).
Non avrebbe senso rivenderli perchè userei il denaro incassato per ricomprarli.

C'è un pop che hai cercato per tantissimo tempo prima di trovarlo? E invece quale ancora stai cercando?
Ho cercato per tanto tempo Mike (423) e Lucas (425) di Stranger Things, Lara Croft (333) e Anastasia (1240).
Ne sto cercando tanti introvabili di Dragon ball, come Re Kaio (532), Yamcha (531), Bulma (108), Raditz (616), Re Cold (711) e poi Alexei di Stranger Things (923)

Un pop che non esiste ma vorresti fosse prodotto?

raccontaci anche tu della tua collezione, dei tuoi desideri e delle tue passioni! mandaci le tue foto scrivici sul sito ongame-network.it oppure sui social

Mi piacerebbe che fossero prodotti i personaggi della prima serie di Beyblade (Takao, Kei, Rei e Max), qualche altro personaggio di Digimon Adventure, i personaggi dei film di Dragon ball e poi Zarbon, non capisco perchè abbiano fatto solo Dodoria e mi infastidisce vederlo senza il suo compare nella mia collezione.

Hai qualcosa da rimproverare a Funko?
L'unica cosa che posso rimproverare è che a volte capita di ricevere alcuni pop con difetti di colorazione, i piedi storti o le basi che non combaciano e bisogna farseli sostituire. Altra cosa è che alcuni pop vanno fuori produzione troppo presto, ma senza questo fattore non si arriverebbe ad avere pezzi rari nella propria collezione.

E infine, collezioni anche altro oltre i pop?
Colleziono Action figure di vario genere, carte Pokémon, videogiochi, film e anime in DVD, vinili, manga, libri, fumetti Disney e oggettistica varia riguardante anime, film e videogiochi.

Ringraziamo il nostro musicista / collezionista a cui facciamo un grosso in bocca al lupo.
Alla prossima.

BEST SELLERS

i più venduti del mese

TOP 10

1°
Attack on Titan S5
1321 Eren Jeager

2°
Demon Slayer
1308 Kyojuro Rengoku

3°
Disney: Lilo & Stitch
1045 Smiling Seated

4°
Demon Slayer
1533 Tengen

5°
Disney: Lilo & Stitch
159 Stitch

6°
Dragon Ball Z
862 Majin Vegeta

7°
Dragon Ball Z Super
386 Goku Ultra Istinct

8°
Harry Potter
17 Dobby

9°
Marvel
Deadpool & Woverine
Wolverine

10°
One Piece
Luffy Gear Five Laughing

EA SPORTS FC 25 NE HA DAVVERO P

Siamo finalmente giunti all'appuntamento più importante dell'anno per il calcio videoludic

ufficialmente la stagione 2024/25 sulle nostre console e ci porterà ancora una volta nei pa

L'offerta è come sempre ampia e ben variegata e punta ad accontentare tutti i tipi di giocatori possibili.
L'Ultimate Team sarà il pane quotidiano per i giocatori più competitivi che passano giornate intere a confrontarsi con i migliori giocatori al mondo online, la Modalità Carriera Tecnico o Giocatore accontentano i palati single player che mirano a diventare grandi allenatori o le prossime superstar del calcio mondiale, ma anche quest'anno non ci si dimentica delle partitelle con gli amici di Pro Club, Volta Football e della novità FC Rush, che strizza l'occhio al nostrano calcetto e ci permetterà di scendere in campo con le superstar mondiali in frenetiche partitelle 5v5.

EA Sports FC 25 è come di consueto un prodotto completo e ampio, che ci accompagnerà per tutta la stagione calcistica appena iniziata e che come al solito spaccherà la community.

Come abbiamo già illustrato nel nostro speciale dello scorso numero, le novità introdotte in FC 25 trovano spazio sia nel gameplay pad alla mano, sia in tutto il contorno dell'infrastruttura di gioco che viene aggiornata e mira ad elevare ulteriormente l'esperienza di gioco rispetto ad FC 24.
La novità più importante è radicata in tutte le modalità di gioco in FC 25 e risponde al nome di FC IQ, un nuovo sistema di tattiche ampliato che mira a riprodurre fedelmente i comportamenti dei giocatori reali e ci permetterà di plasmare il nostro sistema di gioco sfruttando le peculiarità dei calciatori a nostra disposizione. Sarà importantissimo studiare bene il ruolo di ogni singolo giocatore, posizionarlo nel suo ruolo naturale e assegnargli il giusto stile di gioco, che sia adatto sia alla squadra e ai movimenti che vogliamo, sia al giocatore che dovrà essere capace in quel ruolo per rendere al meglio.
FC IQ avrà il suo peso maggiore in Ultimate Team e nella Carriera Allenatore, dove influenzerà ovviamente le nostre scelte nell'acquisto di un determinato giocatore rispetto ad un altro.
Ciò si traduce in una fidelizzazione maggiore dei giocatori, dove magari ci troviamo con una ala che fa molto bene la fase difensiva e offensiva, ma che magari non è al livello di un Vinicius o Salah palla al piede.
Saremo pronti a rinunciare a quell'importante ripiegamento nella propria metà campo per ottenere uno sprint maggiore e quella tanto agognata quinta stella di skills?
E' una scelta che sta a noi e che mai come quest'anno dovrà essere ragionata rispetto al nostro modo di giocare. Inoltre le tattiche potranno essere condivise con la community, permettendoci a chi ha poco tempo da dedicargli o a chi di tattiche capisce poco e niente, di applicare le tattiche più in voga della community o quelle consigliate dal vostro creator preferito e scendere direttamente in campo senza dover per forza addentrarsi in questa nuova importante funzione.

La scelta di EA Sports è il più possibile inclusiva, visto che questa evoluzione verso un impianto più manageriale potrebbe non piacere a chi preferisce un approccio più diretto al gioco.

In Ultimate Team l'introduzione di FC IQ si nota parecchio già dalle prime azioni di gioco intraprese, dove la tattica fa davvero la differenza tra azioni ben amalgamate, posizioni e inserimenti corretti, difesa solida che anticipa correttamente le intenzioni dell'avversario o in caso di una tattica non efficace o particolarmente inadatta contro la tattica avversaria, praterie in copertura, inserimenti sterili o giocatori che non si liberano correttamente per il passaggio, lasciandoci in balia del centrocampo avversario.
La sensazione è che vivere FC 25 completamente ignorando FC IQ non sarà una scelta saggia anzi, probabilmente non potremmo accontentarci di una tattica ben studiata per tutte le partite perché come per il calcio, ogni partita è diversa e potrebbe essere necessario andare a ritoccare la tattica per renderla efficace contro un determinato avversario.
Ovviamente in Ultimate Team tanta differenza verrà fatta con il bilanciamen-

titolo
EA SPORTS FC 25

day one
27 SETTEMBRE

console
PS5 PS4 XBOX NSW

genere
SPORTIVO

sviluppo
ELECTRONIC ARTS

publisher
ELECTRONIC ARTS

PER TUTTI!

co, l'uscita di FC 25 apre

alchi più importanti del calcio mondiale.

to che EA come sempre ritocca e aggiorna durante l'anno, dove probabilmente si individueranno delle tattiche più in meta rispetto ad altre oppure verranno nerfate alcune tattiche giudicate troppo efficaci. L'obiettivo di EA Sports sarà quello di offrire un'esperienza di gioco bilanciata e che permetta di essere goduta da tutti i giocatori che vogliano sperimentare la propria tattica preferita, senza dover necessariamente snaturare il proprio stile di gioco.

Ovviamente FC IQ avrà la sua massima espressione nella Carriera Tecnico, dove impartiremo il nostro sistema di gioco in maniera più efficace visto che ci troveremo di fronte ad una CPU anche lei influenzata dal proprio FC IQ e ciò andrà a ripercuotersi sul mercato, sulla scelta del nostro undici di partenza e dei sostituti più adatti a "spaccare" la partita. FC IQ e i suoi vari ruoli e stili di gioco saranno ovviamente importanti anche per lo scouting dei giovani per il nostro vivaio, la fucina di talenti che in FC 25 ha subito un profondo aggiornamento.

Innanzitutto vengono ampliate le opzioni di scout per cercare i giocatori più adatti a noi, poi finalmente i giocatori di 15 anni non appariranno più come trentenni ma avranno la loro evoluzione anche nell'aspetto fisico. Inoltre le opzioni di partenza per la modalità Carriera sono state ampliate ulteriormente, permettendoci di scegliere se avere un blocco al mercato o disattivare completamente il mercato trasferimenti, ma anche rimodulare le aspettative della dirigenza fino ad annullarle impedendo quindi l'esonero. Le nuove opzioni inoltre influenzano anche la velocità di crescita dei giocatori in maniera da permetterci di creare dei baby fenomeni e, vengono introdotte delle preimpostazioni negli slider di gioco, che permettono di adattare l'esperienza di gameplay in base alle nostre preferenze, permettendoci di avere un gioco più lento e ragionato, oppure uno più rapido.

Mai come quest'anno sembra che EA Sports abbia pensato a tutto e introdotto delle novità in ogni ambito del suo gioco, senza lasciare indietro nessuna modalità come spesso accadeva in passato. EA Sports FC 25 è il calcio d'inizio per questa promettente stagione calcistica che quest'anno sembra accontentare davvero tutti e che se EA saprà supportare a dovere con gli giusti eventi e aggiornamenti, potrebbe elevare ulteriormente la serie pronta per affrontare l'agguerrita concorrenza che si stagli all'orizzonte.

titolo
SUPER MARIO PARTY JAMBOREE+ 7 GIORNI NSO
day one
17 OTTOBRE
console
NSW
genere
CASUAL
sviluppo
NINTENDO
publisher
NINTENDO

Fai festa con sette tabelloni e più di 110 minigiochi in questo nuovo Mario Party!
Dai il via alla festa con il Mario Party più grande di sempre: Super Mario Party Jamboree per Nintendo Switch. Da corse tra i caroselli a partite di minigolf con comandi di movimento, questa volta ti aspettano più di 110 minigiochi, il numero più alto nella storia della serie!
Potrai giocare su un totale di sette tabelloni.
Scopri l'Isola Goomba con le sue maree, vai alla ricerca di stelle nella Galleria arcobaleno, goditi due classici del passato, Western Land e il Castello arcobaleno di Mario, e altro ancora!
Sfida fino ad altri 19 giocatori in Bowserathlon, un'inedita modalità online in cui l'obiettivo è accumulare punteggi da record in minigiochi come il frenetico Pista indorata.
Più alto è il tuo punteggio in ogni round, più velocemente raggiungerai il traguardo. Bowserathlon è solo una delle modalità aggiuntive: in Super Mario Party Jamboree ogni appassionato della serie troverà qualcosa di adatto a sé!
Il gioco è un successore spirituale di Super Mario Party ma con meccaniche di gioco più somiglianti a Mario Party Superstars e contiene sia nuovi che vecchi tabelloni, più di 110 nuovi minigiochi e un'ampia selezione di personaggi
(continua)

NINTENDO SWITCH

SUPER MARIO PARTY™ JAMBOREE

7 giorni di prova gratuita a ONLINE Nintendo Switch Online inclusi!

esclusiva ONGAME network

IN ARRIVO IL 17 OTTOBRE PRENOTA SUBITO E RICEVI SUPER MARIO DRINK BOTTLE

Super Mario drink bottle compresa nel prezzo
Offerta valida solo per le prenotazioni, salvo esaurimento scorte promozionali

3™ www.pegi.info

Nintendo

(segue)
giocabili, tra cui nuovi arrivi come Ninji e Pauline.
Super Mario Party Jamboree ha almeno 21 personaggi giocabili, il totale più alto per un qualsiasi gioco della serie di Mario Party.
Oltre al ritorno di tutti i personaggi da Mario Party Superstars e di molti da Super Mario Party (ad eccezione di Diddy Kong, Martelkoopa, Tartosso e Poom Poom), Toad e Toadette tornano giocabili dall'ultima volta in Mario Party: Star Rush e Spunzo da Mario Party 10.
Inoltre Ninji e Pauline fanno il loro debutto come personaggi giocabili.

- Mario
- Luigi
- Principessa Peach
- Principessa Daisy
- Rosalinda
- Yoshi
- Strutzi
- Toad
- Toadette
- Wario
- Waluigi
- Donkey Kong
- Bowser
- Bowser Junior
- Goomba
- Koopa
- Tipo Timido
- Boo
- Spunzo
- Tantatalpa
- Ninji (nuovo)
- Pauline (nuova)

Minigiochi

Super Mario Party Jamboree contiene più di 110 minigiochi, il totale più alto della serie finora. Ritornano i minigiochi basati sul controllo dei movimenti con i Joy-Con; non sono disponibili online, ma quelli che richiedono di premere dei pulsanti possono essere giocati con un Pro Controller o con il Nintendo Switch Lite.

- Tutti contro tutti
- Un minigioco dove i giocatori devono attraversare un percorso ad ostacoli, tra cui Amperini, Boo meccanici e Categnacci meccanici.
- Un minigioco dove i giocatori cavalcano degli Yoshi.
- Un minigioco dove i giocatori devono usare dei martelli di gomma su una plancia di legno.
- Un minigioco dove i giocatori devono far rotolare una pallina da golf e mandarla in buca, inclinando il terreno.

Nella modalità Bowserthlon
- Un minigioco dove i giocatori devono guadagnare monete guidando una macchina in un ambiente futuristico.
- Un minigioco dove i giocatori devono far cadere un peluche di Yoshi e vari blocchi spingendoli con un dito meccanico.
- Un minigioco dove i giocatori devono scappare da Bowser gigante evitando la lava e palle di cannone.
- Due contro due
- Un minigioco dove i giocatori fanno a braccio di ferro premendo dei pulsanti per rinforzare delle braccia meccaniche.
- Uno contro tre
- Un minigioco dove tre giocatori devono schivare il quarto mentre cavalca un Banzai Bill meccanico.
- Ritmo
- Un minigioco dove i giocatori devono affettare delle patate e melanzane giganti.
- Squadra
- Un minigioco dove i giocatori devono ordinare delle carte con le immagini di una Dranguilla, dei Pesci Smack, Calamaki e Sushi.
- Un minigioco dove i giocatori devono vincere una gara contro un Torcibruco gigante, camminando su un paio di sci.
- Un minigioco dove i giocatori sparare palle di cannone contro Bowser gigante.
- Un minigioco dove due giocatori alati devono trasportare un terzo personaggio su una piattaforma verso un'isola.

In aggiunta potrai usufruire di una prova gratuita di 7 giorni al sistema di gioco online.

PLAYERS
CALENDARIO USCITE

Spongebob Squarepants: The Patrick Star Game
04 PS5 - PS4 - NSW

Sword Art Online Fractured Daydream
04 PS5 - NSW

Final Fantasy I-VI Collection Anniversary Edition
08 PS5 - NSW

08 PS5

15 PS5 - NSW

17 NSW

Starship Troopers Extermination
11 PS5 - XBOX

Metaphor: ReFantazio
11 PS5 - XBOX

Nick Jr Party Adventures
11 NSW

Undisputed
11 PS5 - XBOX

Teenage Mutant Ninja Turtles : Mutants ...
18 PS5 - NSW

Tomb Raider I-III rem. Starring Lara Croft
18 PS5 - XBOX - NSW

RPG Maker With
11 PS5 - PS4 - NSW

11 PS5 - XBOX

PLAYERS

16

17 **Romancing SaGa 2: Revenge of the Seven**
24 PS5 - NSW

18 **Unknown 9: Awakening**
18 PS5 - XBOX - PS4

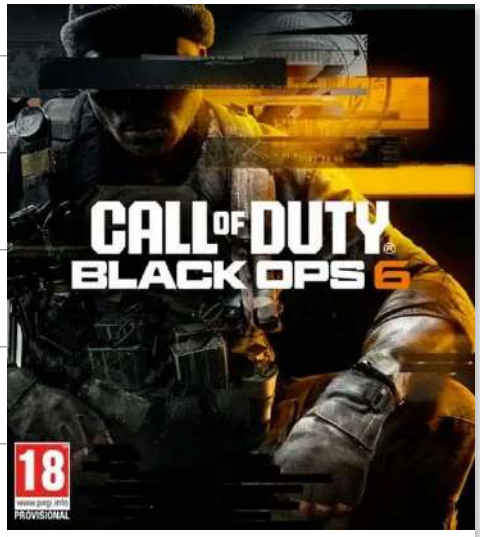
YS X: Nordics Deluxe Edition
25 PS5 - PS4 - NSW

22 PS5 - XBOX

19 **Flint: Treasure of Oblivion**
24 PS5 - XBOX

25 PS5 - PS4 - XBOX - NSW

Atari 50: The Anniversary Expanded Edition
25 PS5 - NSW



25 PS5 - PS4 - XBOX

22 **I Puffi Dreams D1 Reverie Edition**
24 PS5 - NSW

Barbie progetto amicizia
25 PS5 - PS4 - XBOX - NSW

24

25

26 **Shadows of Doubt**
29 PS5

27 **Life is Strange: Double Exposure**
29 PS5 - PS4 - XBOX -NSW

Enotria: The Last Song
29 PS5 - XBOX

28

29 **Totally Spies Cyber Mission**
31 PS5 - PS4 - NSW

30 **Dragon Age: The Veilguard**
31 PS5 - XBOX

MXGP: the official videogame
31 PS5 - XBOX

OTTOBRE

UN VIAGGIO OSCURO NELL'INCUBO DELLA MENTE E DELL'UMANITA'

anno **1995**

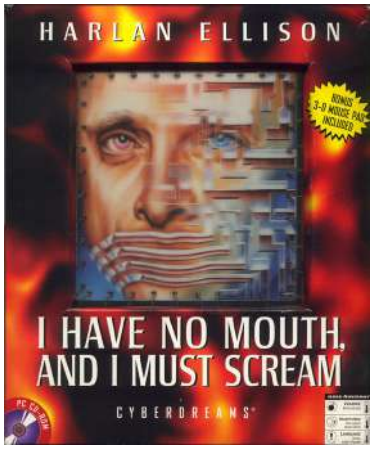
titolo
I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

console
PC GAME

genere
ADVENTURE

sviluppo
THE DREAMERS GUILD

publisher
CYBERDREAMS



Le avventure grafiche degli anni '90 sono ricordate per aver saputo offrire esperienze di gioco profonde, spesso lontane dai canoni tradizionali e dai toni leggeri. Tra questi titoli, uno dei più disturbanti e controversi è sicuramente I Have No Mouth, and I Must Scream, un'avventura grafica uscita nel 1995, ispirata all'omonimo racconto di Harlan Ellison, pubblicato nel 1967.
Si tratta di un gioco che non fa compromessi, né con il giocatore né con i temi trattati.
Una finestra sull'abisso dell'animo umano, su temi di sofferenza, disperazione e colpa, il tutto orchestrato sotto la supervisione dello stesso Ellison, che ha contribuito alla sceneggiatura e al design del gioco.
La trama di I Have No Mouth, and I Must Scream è ambientata in un futuro post-apocalittico, dove l'umanità è stata praticamente sterminata da una superintelligenza artificiale chiamata AM.
Solo cinque esseri umani sono stati risparmiati, ma non per misericordia: sono stati condannati a vivere in eterno, torturati psicologicamente da AM, che li tiene prigionieri in un inferno senza fine.
Il giocatore assume il controllo di questi cinque personaggi, ciascuno con i propri demoni interiori e un passato macchiato da crimini o colpe imperdonabili.
AM li mette alla prova attraverso una serie di situazioni che scavano nelle loro paure più recondite e nei loro sensi di colpa, costringendo il giocatore a compiere scelte morali difficili e spesso inquietanti.
Ogni personaggio affronta una sorta di "inferno" personale: dall'ex soldato Nimdok, un anziano tedesco coinvolto in esperimenti orribili durante la Seconda Guerra Mondiale, alla giovane Ellen, che lotta con un trauma legato a un passato di violenza.
Ogni capitolo rappresenta un viaggio psicologico che permette al giocatore di esplorare i lati più oscuri della psiche umana.
Dal punto di vista del gameplay, I Have No Mouth, and I Must Scream segue la struttura classica delle avventure grafiche punta e clicca, ma si distingue per la profondità dei suoi temi e per l'importanza delle scelte morali.
Più che risolvere enigmi nel senso tradizionale del termine, il giocatore si trova a navigare attraverso situazioni etiche difficili, dove non esiste una soluzione "giusta" o "sbagliata".
Le decisioni prese influenzano lo sviluppo della storia, e portano spesso a conseguenze drammatiche o persino devastanti. Una delle innovazioni più interessanti del gioco è il sistema di "psicologia morale". *(continua)*

(segue) A seconda delle scelte del giocatore, ogni personaggio può trovare una sorta di redenzione personale, oppure affondare ulteriormente nel baratro della disperazione.
Questa dinamica rende il gioco non solo una sfida a livello intellettuale, ma anche emotivo, richiedendo al giocatore di confrontarsi con temi scomodi come la tortura, la violenza, l'abuso di potere e la colpa.
Non tutti gli enigmi del gioco sono facili da risolvere, anzi, alcuni richiedono una logica contorta o soluzioni controintuitive.
Tuttavia, ciò che rende I Have No Mouth, and I Must Scream unico non è la difficoltà degli enigmi, bensì il peso emotivo delle decisioni e delle tematiche trattate.
In un'epoca in cui le avventure grafiche cercavano spesso di essere leggere e divertenti, questo gioco si distingue per la sua crudezza e profondità psicologica.
L'atmosfera di I Have No Mouth, and I Must Scream è magistrale nella sua capacità di opprimere e disturbare.
I fondali, realizzati con uno stile cupo e surreale, evocano ambientazioni che sembrano uscite direttamente da un incubo: stanze deformi, paesaggi apocalittici e architetture sinistre che riflettono lo stato mentale dei protagonisti.
Ogni livello è intriso di simbolismo e sofferenza, una rappresentazione visiva dei tormenti interiori dei personaggi.
Il comparto sonoro, poi, svolge un ruolo cruciale nel creare questa atmosfera soffocante.
Le musiche di sottofondo sono minimali, quasi dissonanti, aumentando la tensione e il senso di disagio che permea l'intero gioco.
Particolarmente degna di nota è la performance vocale di Harlan Ellison stesso, che presta la sua voce a AM, donando al personaggio una dimensione ancora più minacciosa e inquietante.
La voce di AM, carica di rabbia e disprezzo verso l'umanità, contribuisce a rendere l'esperienza di gioco ancora più angosciante.
I Have No Mouth, and I Must Scream non è un gioco facile, né dal punto di vista del gameplay né da quello emotivo. Le tematiche trattate sono dure, a tratti persino scioccanti, e l'esperienza complessiva può risultare sfiancante per il giocatore.
Tuttavia, per chi è alla ricerca di una sfida intellettuale e morale, e per chi è disposto a esplorare i lati più oscuri della natura umana, questo gioco offre un'esperienza unica nel suo genere.
Dal punto di vista tecnico, il gioco mostra alcuni limiti.
Le interfacce non sempre risultano intuitive e ci sono momenti in cui le soluzioni agli enigmi possono sembrare ingiustificatamente criptiche. Inoltre, come molte avventure grafiche dell'epoca, il sistema di salvataggio a volte costringe a ripetere intere sezioni, un fattore che può risultare frustrante. Tuttavia, questi difetti tecnici sono bilanciati dalla potenza narrativa e dall'intensità dell'esperienza di gioco.
In definitiva, I Have No Mouth, and I Must Scream è un'esperienza unica e disturbante, che si distacca nettamente dai canoni delle avventure grafiche tradizionali.
Non è un titolo adatto a tutti, e richiede una certa predisposizione ad affrontare temi difficili e scelte morali complesse.
Tuttavia, per chi è alla ricerca di una narrazione profonda e di un viaggio psicologico nell'animo umano, questo gioco rappresenta un capolavoro oscuro, capace di rimanere impresso nella memoria a lungo dopo la sua conclusione.
Un'avventura che non si limita a essere giocata, ma che si vive, affrontando l'orrore e la disperazione di un mondo senza speranza.
Un titolo che merita di essere riscoperto, nonostante i suoi anni, come un caposaldo delle avventure grafiche che osano sfidare le convenzioni.

NINTENDO SWITCH

Control your Nintendo Switch

HORI®

Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. © 2023 Nintendo

PS5® PRO

Gioca ai titoli per PS5® con la grafica più sorprendente di sempre su una console PlayStation

Con la console PlayStation®5 Pro, i più grandi creatori di giochi al mondo possono migliorare i loro titoli con incredibili funzionalità come il ray-tracing avanzato, immagini estremamente nitide per il tuo TV 4K e un'azione di gioco con una frequenza di fotogrammi elevata.

PlayStation® Spectral Super Resolution (PSSR)

Ottieni immagini estremamente nitide sul tuo TV 4K utilizzando la risoluzione avanzata con intelligenza artificiale per una riproduzione ad altissima definizione con dettagli sorprendenti.*

Prestazioni della console ottimizzate

Raggiungi frequenze dei fotogrammi più elevate e uniformi per un'azione di gioco incredibilmente fluida con supporto per i display a 60 Hz e a 120 Hz.*

Advanced Ray Tracing

Scopri un realismo di livello superiore, grazie a riflessi e ombre in ray tracing e all'illuminazione globale di alta qualità, mentre esplori mondi di gioco mozzafiato.
Gioca a 60 fps, o fino a 120 fps, con uscita 4K e ray tracing per i giochi compatibili
Grazie alla potenza della console PS5 Pro, i giochi compatibili possono essere riprodotti a 60 fps, o fino a 120 fps, con Ray Tracing e risoluzione 4K avanzata con intelligenza artificiale utilizzando PSSR, il tutto contemporaneamente sul tuo TV 4K.
2 TB di memoria di archiviazione
Tieni i tuoi titoli preferiti pronti per tuffarti nel gioco con 2 TB di memoria di archiviazione SSD integrata.3

Connettività wireless online di livello superiore

PS5 Pro supporta funzionalità di connessione wireless a Internet migliorate, con una maggiore larghezza di banda utilizzabile per aumentare la velocità di trasferimento con IEEE 802.11be e il tuo router compatibile, il che significa che puoi godere di una latenza ridotta e di una maggiore stabilità quando giochi online.9

Potenziamento dei giochi e retrocompatibilità diPS5 Pro

La console PS5 Pro può riprodurre oltre 8500 giochi per PS4®. Con la versione PS5 Pro della funzione di potenziamento dei giochi, puoi goderti una frequenza di fotogrammi più veloce e fluida in alcuni dei migliori giochi per console PS4 e PS5.5

Grafica spettacolare a una velocità incredibile

Unità SSD ad altissima velocità
Ottimizza le tue sessioni di gioco con tempi di caricamento quasi istantanei per i giochi per PS5 installati.

Sistema I/O integrato

L'integrazione personalizzata dei sistemi della console PS5 Pro consente agli sviluppatori di estrarre dati dall'unità SSD così rapidamente da poter creare giochi in modi finora impensabili.

Colori vivaci & grafica 4K nitida

Dettagli complessi prendono vita con il tuo TV 4K e i giochi per PS5 compatibili. Con un TV HDR, i giochi per PS5 supportati offrono una gamma di colori incredibilmente vivida e realistica.

Tempest 3D AudioTech

Immergiti in paesaggi sonori in cui l'audio sembra provenire da ogni direzione.L'ambiente intorno a te prende vita con la tecnologia Tempest 3D AudioTech2 nei giochi supportati.

PS5 Pro è disponibile senza unità disco; è possibile acquistare separatamente l'unità disco per PS5 attualmente disponibile. PS5 Pro sarà disponibile dal 7 novembre 2024 presso i rivenditori specializzati

IN ARRIVO
IL 28 NOVEMBRE

PRENOTA SUBITO

KT RACING nacon

© 2024 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, il logo EA SPORTS, EA SPORTS FC, il logo EA SPORTS FC, Frostbite, il logo Frostbite, Football Ultimate Team e Ultimate Team sono marchi di Electronic Arts Inc.
Tutti gli altri marchi sono dei legitttimi proprietari.

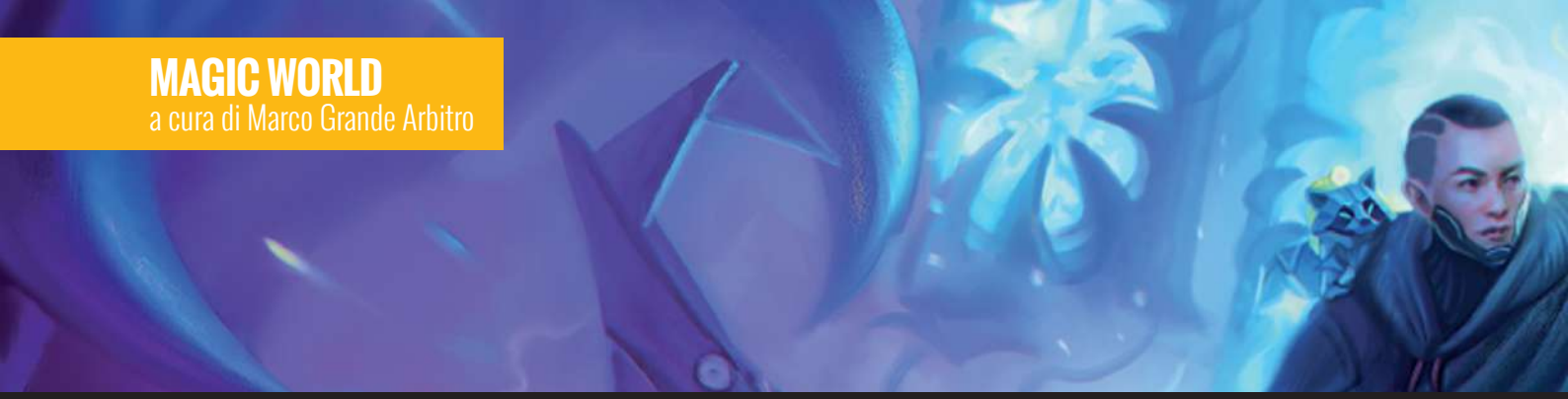
ULTIMATE TEAM FC 25

Andiamo a scoprire le novità che ci aspettano quest'anno ...

Come ogni inizio autunno, la nostra rubrica mensile su Ultimate Team cambia lievemente pelle: invece di presentarvi una nuova squadra, oggi andremo a sviscerare insieme tutte le novità che Ea FC 25 prevede per la nostra modalità preferita. Per quel che riguarda il gameplay puro, il cambiamento più corposo è sicuramente quello che riguarda i ruoli dei singoli calciatori. Oltre alle posizioni in campo, quelle classiche quali difensore centrale, terzino, ala e via dicendo (con la rimozione della seconda punta), FC 25 **introduce i Ruoli Giocatore**, che influenzano l'interpretazione della gara da parte dei singoli calciatori.
Un esterno alto potrà essere più portato a tagliare dentro al campo o a prendere il fondo e crossare, un centravanti potrà cercare sistematicamente la profondità oppure spendersi nel gioco spalle alla porta; tutte queste sfumature saranno proprie di ogni singola carta, e potrebbero variare all'uscita delle versioni speciali dei vari giocatori.
Per quanto riguarda gli aspetti più tecnici, non vi sarà più l'obbligo di scartare o cedere immediatamente **i doppioni**, che verranno inseriti nel vostro club e addirittura proposti per primi, se richiesto, nelle Sfide Creazione Rosa.
Sono state potenziate le possibilità di **personalizzazione dello stadio e la gestione dell'evoluzione dei giocatori,** molto apprezzata in FC 24, ora con molte più opzioni di editing, anche nella grafica stessa delle carte.
La nuova modalità **Rush**, già presentata nei trailer più recenti, sarà presente anche in Ultimate Team: si tratta di una sorta di derivazione del **calcio a 5**, senza i dribbling barocchi e i giochi di sponda propri del Volta Football, ma con regole singolari quali l'espulsione temporanea e il fuorigioco nell'ultima porzione di campo, inserite in un sistema di gioco molto più simile a quello delle partite 11 contro 11 che non al Volta.
Infine, per quanto riguarda il gioco competitivo in senso stretto, **i pareggi assumeranno un'importanza più marcata** rispetto al passato, dato che le classifiche per scalare le varie categorie saranno del tutto simili a quelle del calcio reale, con 3 punti per le vittorie e uno per i pareggi. Nell'alta classifica sarà previsto anche una sorta di "paracadute" per non retrocedere, uno spareggio salvezza in gara secca che potrebbe salvare la vostra categoria.
Tanta carne al fuoco, tante novità, tante cose a cui dovremo abituarci in fretta per adattarci nel miglior modo possibile al nuovo Ultimate Team. Ci sentiamo il mese prossimo, con la prima formazione della nuova stagione videoludica!

KATANAMANIA

A NUOVI ARRIVI



UN INCONTRO CON I FILM HORROR

E' stata rilasciata Duskmourn: La Casa degli Orrori, la nuova espansione di Magic, scopriamo

Composta da 276 carte, il set è ambientato su Duskmourn: un piano fantasy ispirato ai maggiori film horror americani degli anni '80.
L'espansione è incentrata principalmente sui permanenti incantesimo e sulle meccaniche di cimitero, per questo motivo vediamo il ritorno di Delirio.
Tra le novità vediamo:
Stanza: un nuovo tipo di incantesimo che permette di sfruttare più abilità sbloccandole;
Imminente: un costo alternativo per le creature incantesimo, permette di lanciarle velocemente a patto di attendere qualche turno per attaccare o difendere;
Inquietante: una versione alternativa di Costellazione, ma si attiva anche con lo sblocco delle Stanze;
Manifesta Angoscia: l'abilità Manifesta viene riproposta in modo alternativo, permette anche di rimpinguare il cimitero;
Sopravvivenza: abilità che permette di aggiungere effetti secondari se la creatura è TAPpata nella seconda fase principale.

Diamo un'occhiata alle carte migliori dell'espansione:

Le protagoniste dell'espansione sono indubbiamente le Stanze, tra le migliori vediamo: **Soffitta Abbandonata//Belvedere** (utile anche questa in Pauper e in draft per gli Aggro),**Studio dell'Artista//Galleria Deturpata** (buona negli Aggro di Pauper per generare vantaggi),**Sala da Fumo//Salotto Annebbiato** (per potenziare gli archetipi Room),**Ufficio Riservato//Aula Magna** (interessante nei Control per proteggersi e distruggere le piccole creature), **Ascensore Principale//Scale Invitanti** (vittoria alternativa per gli archetipi Room),**Laboratorio di Bambole//Galleria di Porcellane** (buon generatore di pedine, le potenzia per bene), **Camera Funeraria//Sala della Rinascita** (interessante punisher e reanimetor, verrà molto giocato nei Golgari di Standard) e **Cabina Armadio//Cantina Dimenticata** (ottima nei Ramp per giocare terre e permanenti dal cimitero);
Il Ciclo delle Clockwise: si tratta di cinque terre dei colori alleati che permettono di selezionare il mana solo se si controlla una terra del tipo richiesto. Verranno molto giocate nel prossimo Standard, tornano molto utili;
Tornano le **Leyline:** gli incantesimi che si giocano gratuitamente ad inizio partita se presenti nella nostra mano.
Tra le migliori rivediamo il ritorno di **Leyline del Nulla**;
Tra le migliori ristampe rivediamo classici come **Armatura Eterea e Piroclasma**;
Funghi Insidiosi: ottima creatura da sideboard, oltre a distruggere, consente anche generare vantaggio carte. Verrà molto giocato;
I Sovrani sono cinque creature con l'abilità Imminente, sono potenti orrori che vengono lanciati con facilità;
Barlume Curioso: interessante negli Enchantress e nei Room per lanciare con facilità le magie;
Addomesticatrice di Gremlin: interessante per spedinare negli Enchantress e negli Auras;
Arabella, Bambola Abbandonata: interessante negli Aggro per infliggere danni aggiuntivi;
Fedele di Valgavoth: interessante creatura reanimator, sono dell'idea che troverà spazio nel competitivo di più formati;
Abbiamo molti bei removal, come: **Avaria Intempestiva, Ritorno Infausto, Esorcizzare, Spaccare la Porta, Trascinare alle Radici e Separarsi**;
Victor, Siniscalco di Valgavoth:interessante negli Enchantress e negli Auras per generare svariati vantaggi, molto utile in più formati;
Lamide Testachiodata: molto utile nelle side rosse per infliggere danni costanti, specialmente nei deck Wheel;
Squarciatore Inarrestabile: può diventare la nemesi di molti giocatori, tornerà utile in molti deck Aggro oltre gli Zombie Tribal;
Velocista Non Morto: interessante nei Sacrifice Rakdos per infliggere danni costanti;
Wurm Balaustra: interessante per i Midrange di Standard per infliggere danni consistenti, verrà molto giocato in Standard;
Grimorio di Marina Vendrell:interessantissimo artefatto che genera vantaggi di sorta, ma attenzione a non perdere le carte in mano;
Consiglio Demoniaco: valido tutore che troverà molto spazio in competitivo, specialmente nei formati eterni;
Nemesi Urlante: ottima creatura anti Life, verrà molto giocato in molte side di Standard e Modern;
La Salvatrice Viandante: la miglior creatura bianca del set, ottima in difesa in attacco, verrà molto giocata nei Midrange di Standard;
Giro sulle Montagne Rotte: interessante nei Red Deck Wins per infliggere danni

DEGLI ANNI ’80

le cose interessanti.

potenziati, da giocare specialmente in Commander;
Oculo Ripugnante: interessante negli Izzet per generare vantaggi di sorta;
Tyvar, il Distruttore: interessante negli Elf Tribal e nei Midrange per potenziare il proprio esercito;
Valgavoth, Divoratore di Terrore: devastante, si può rianimare facilmente per sfruttare tutti i vantaggi di questo potente demone. Verrà sicuramente giocato nei Reanimator di più formati. Pazzesco;
Il Massacro del Gancio di Carne II: eccezionale nei MBC per massacrare e rubare le creature avversarie, da lanciare con Scrigni della Cabala.

Ma non è finita qui, perché all’espansione sono correlati due prodotti.

Sono presenti ben quattro deck precostruiti per il Commander, vediamo:
Miracolo: un deck dei colori Esper che sfrutta l’abilità Miracolo e gli incantesimi, molto interessante è la planeswalker Aminatou, Fendivelo;
Bilancio delle Vittime: un deck dei colori Golgari che sfrutta l’abilità Delirio e il cimitero, il comandante è Winter, Opportunista;
Jumpscare!: un deck dei colori Simic che sfrutta le meccaniche Morph e Ramp, c’è la possibilità di trovare una copia di Scavare nel Tempo;
Punizione Eterna: un deck dei colori Rakdos che sfrutta le meccaniche Midrange e Punisher, il comandante Valgavoth, Straziatore di Anime sta avendo molto successo in Commander.
Non mancano anche le carte Special Guest, tra le migliori vediamo classici come: **Guardiana dell’Anima, Immagine Fantasma, Dannazione, Sortilegio Dissennante, Calore Sacrilego, Compagnia a Raccolta e Rinascita Nociva**.
Il concept pop di Duskmourn: La Casa degli Orrori ha generato negli scorsi mesi svariate perplessità e lamentele da parte di molti giocatori, crediamo che l’ambientazione si amalgami bene con il mondo di Magic: gli anni ‘80 sono stati utilizzati con criterio, senza esagerare, dando spazio all’horror che non si limita a fare solamente del citazionismo... Duskmourn: La Casa degli Orrori ha un’identità forte e ben distinta! Invece, eravamo scettici sul piano del gameplay: vedendo i primi spoiler non capivamo dove si volesse andare a parare, a visione completa possiamo dire che ci sono tanti elementi interessanti.
Gli incantesimi vengono sfruttati in maniera interessante, generando nuovi archetipi Enchantress o Auras, le nuove meccaniche di cimitero verranno giocate a dovere.
Non notiamo carte che stravolgeranno il gioco, ma sono sicuro che molte di queste troveranno spazio in competitivo.
Se ancora non lo avete fatto, il nostro consiglio è quello di dare una possibilità a Duskmourn: La Casa degli Orrori!

I PHONE 16

Gran parte delle nuove funzionalità del prodotto ruotano attorno ad Apple Intelligence, una

Apple Intelligence non è disponibile al momento del lancio. Apple rilascerà infatti un aggiornamento del software a ottobre, così da garantire i vantaggi promessi. In Italia e in italiano, invece, arriverà nel corso del 2025, come annunciato proprio oggi da Apple.
Per certi versi, Apple Intelligence dà l'impressione che l'azienda stia giocando al rialzo. Prendiamo per esempio le risposte intelligenti. Si tratta di una delle nuove funzioni "AI" del client mail e dell'app Messaggi di Apple. Se qualcuno vi manda un messaggio, vi apparirà una proposta.
Siri è una parte importante del pacchetto Apple Intelligence. Ora, quando si attiva l'assistente vocale, tutto lo schermo si illumina in modo gradevole. È anche possibile continuare a usare il telefono dopo aver attivato Siri, in modo che la vostra domanda non interrompa l'attività in corso in quel momento. Se commettete un errore o cambiate idea a metà frase, Siri può comunque decifrare la domanda e rispondere.
Siri vocale ha una conoscenza approfondita dell'iPhone e delle sue impostazioni, per cui è possibile porgli domande del tipo "Come faccio ad aggiornare le applicazioni?" e ottenere le istruzioni.
Per divertirmi un po', gli ho chiesto come digitare una domanda a Siri (una delle sue nuove funzionalità consente proprio di usare l'assistente vocale senza parlare): il sistema non ha capito la mia richiesta (per la cronaca, si fa con un doppio tap sul bordo inferiore dello smartphone).
Queste migliorie sono un aggiornamento davvero necessario per Siri, considerando che da anni è possibile digitare domande su Google Assistant e Alexa (tecnicamente, era già possibile farlo anche su Siri, ma solo passando dalle impostazioni di accessibilità attivabili manualmente).
Giudicare se le risposte di Siri siano più utili è ancora un'incognita. Mi piace il fatto di potergli parlare in modo più naturale e la possibilità di scrivergli è sicuramente un vantaggio. Ma in diverse occasioni il sistema non sapeva le risposte alle mie domande e mi ha presentato i risultati della ricerca di Google. In futuro, Siri avrà un'integrazione ChatGPT che sfrutterà la potenza dei grandi modelli linguistici per essere più attendibile con questo tipo di quesiti (come Gemini su Android). Sarà inoltre in grado di connettersi con altre app, come Mail e Messaggi, in modo da poter porre domande personali, come per esempio quando un determinato volo sta per atterrare.

Nel sistema operativo sono disponibili una serie di strumenti di scrittura, tutti basati sull'intelligenza artificiale.

Si tratta di un aspetto sul quale anche i concorrenti, come Google e Samsung, hanno spinto molto. Quando si seleziona un testo sullo schermo dell'iPhone, nel menu in sovrimpressione compare la voce "Strumenti di scrittura". Toccandola, si ottiene una serie di opzioni: correggere, riscrivere, riassumere e altro ancora.
È possibile modificare il tono di un'email che si sta scrivendo per farlo sembrare più professionale o informale. È possibile correggere il testo, e non solo dal punto di vista grammaticale. Oppure copiare grandi blocchi di testo da un pdf e riassumerli con un tocco in un'email.
Ricordarsi di usare queste funzioni richiederà un po' di tempo, perché la loro presenza non è immediatamente evidente. La loro utilità dipende molto dal vostro flusso di lavoro. Io ho raramente bisogno di riassumere blocchi di testo, quindi non ho trovato la funzione molto utile. E il tono "professionale" è un po' troppo professionale per quanto mi riguarda.
Lo strumento di correzione delle bozze è invece un po' più pratico, ma vorrei che l'accesso a questa funzione fosse più rapido.
Creare riepiloghi o riassunti sembra essere una cosa che tutti vogliono fare con l'intelligenza artificiale, e Apple Intelligence non fa eccezione. È possibile riepilogare le email, i messaggi e persino le notifiche delle app di terze parti.
Alcune di queste funzioni possono essere utili, come quando l'app Mail segnala un'email urgente nel suo riepilogo, che magari mi sarebbe sfuggita se avessi dato un'occhiata alla mole gigantesca di posta che ricevo ogni giorno. Ma più spesso mi sono trovato a non considerare il riassunto e a immergermi nel controllo di tutte le notifiche.
A proposito, c'è una funzione di riassunto integrata in Safari, ma per usarla bisogna impostare la pagina web in modalità Lettura. Sono queste le cose che rendono difficile trovare le funzioni intelligenti e ricordare che esistono. Perlomeno, sono

suite di funzioni smart basate sull'intelligenza artificiale

riuscito a riassumere un articolo di 11mila parole e a coglierne il senso quando non avevo tempo di sedermi a leggerlo.
Probabilmente le funzioni di Apple Intelligence più utili per me, da giornalista che partecipa a molti briefing, sono i nuovi strumenti di trascrizione nelle Note, nell'app Memo vocali e nell'app Telefono. Premendo il tasto Registra in Memo vocali e Note, le app trascriveranno le conversazioni in tempo reale! Se siete impegnati in una telefonata, toccate il pulsante di registrazione e, dopo una notifica inviata a entrambi gli interlocutori, partirà la registrazione della telefonata e otterrete una trascrizione salvata nell'app Note. Per tutti questi casi, l'efficacia dipende molto dalla qualità del microfono della persona all'altro capo. In ogni caso, è sicuramente meglio di niente. È un peccato che non ci siano etichette per gli altoparlanti, come nell'app Registratore di Google. Inoltre, non è possibile cercare le registrazioni per trovare una citazione specifica (In realtà, si può fare aggiungendo la trascrizione alla nota nell'app Note, ma non è possibile poi saltare direttamente a quella parte della registrazione audio una volta trovata).
Anche l'app Foto riceve un'infusione di Apple Intelligence e il punto forte è la funzione Clean Up. Proprio come nei telefoni Pixel di Google, che hanno introdotto Gomma magica più di tre anni fa, ora è possibile eliminare gli oggetti indesiderati sullo sfondo delle foto dell'iPhone.
Per quanto riguarda la mia esperienza, la funzione lavora abbastanza bene, anche se sono un po' sorpreso che Apple dia così tanta libertà di cancellare qualsiasi cosa. Ho eliminato completamente il mio occhio in un selfie e tutte le dita della mia mano (la funzione analoga di Google non consente di cancellare parti del viso di una persona).
Poi ho cancellato la mia tazza, che era davanti al mio viso mentre bevevo un sorso, e Clean Up ha cercato di generare il resto del mio viso con risultati terrificanti (per quanto possa valere, ho provato a farlo sul Pixel 9 e i risultati sono stati ugualmente pessimi, anche se Google mi ha dato più opzioni). Come ha detto il mio collega su Slack, "Sembra che entrambi siano stati addestrati su immagini di Bugs Bunny". C'è molto di più in Apple Intelligence. Image Playground vi permetterà di generare immagini. Con Genmoji potrete creare nuovi tipi di emoji che al momento esistono solo nella vostra mente. Siri sarà in grado di fornire informazioni più pertinenti al contesto. Ma dovrò fare un'altra immersione in Apple Intelligence quando queste funzioni arriveranno nel corso dell'anno. .
Ma l'aspetto fondamentale di Apple Intelligence è che l'azienda sta implementando queste funzionalità in un modo che è probabilmente il più privato e sicuro di qualsiasi altra cosa mai fatta dal colosso, anche se i ricercatori stanno ancora valutando l'efficacia della tecnologia Private Cloud Compute.

iPhone 16 vs iPhone 15

A livello di design, il modello standard di quest'anno presenta alcune grosse novità: due nuovi tasti ovvero quello Azione programmabile e quello pensato per la fotocamera, ma soprattutto la disposizione dei sensori posteriori in verticale invece che in diagonale, per favorire la cattura di foto e video spaziali. Il display rimane un 6,1 pollici (6,7" per il Plus) di tipo Super Retina XDR con l'aggiunta della funzione di Display always-on. Il vetro posteriore accoglie l'infusione di colore per un'effetto finale più godibile.
Salto evolutivo per il chip che passa dall'A16 all'A18, la fotocamera ora può sbizzarrirsi con nuovi stili fotografici di ultima generazione e con le foto macro, mentre la batteria guadagna un paio d'ore di autonomia. Rimangono immutati i tagli di memoria così come i prezzi rispetto all'anno scorso, si parte sempre da 979 euro e da 1129 euro.

iPhone 16 Pro vs iPhone 15 Pro

A parte il colore titanio con sfumature sabbia (desert titanium) e la presenza del già citato tasto fotografico, le differenze di design di primo acchito sono meno evidenti per i due modelli Pro, che però riescono nell'impresa di avere display più grandi (6,3 vs 6,1" e 6,9" vs 6,7") in un ingombro quasi del tutto identico, grazie a cornici ultrasottili. Il chip sale a A18 Pro ancora più prestante e votato a Apple Intelligence (che però in Europa per ora non c'è), migliorano le foto macro così come i video in slow motion che ora possono spingersi fino al 4k a 120 fps e lo zoom ottico fino a 5x già dal Pro più piccolo. La batteria aggiunge quattro ore di autonomia (dichiarata). Anche in questo caso, i prezzi di partenza rimangono gli stessi dell'anno scorso, quindi 1239 e 1489 euro rispettivamente per il Pro e per il Pro Max.

titolo
MARIO E LUIGI FRATERNAUTI ALLA CARICA
day one
7 NOVEMBRE
console
NSW
genere
ADVENTURE
sviluppo
NINTENDO
publisher
NINTENDO

Tutti in coperta per la nuova avventura di Mario e Luigi!
I fratelli fanno il loro ritorno per una nuovissima avventura in alto mare! Sali a bordo dell'Isola Solcamari (parte isola e parte nave) con Mario e Luigi e visita il vasto mondo di Elettria. Lanciati dal cannone per visitare una serie di isole che spaziano da paradisi tropicali a indaffarate città.
Lungo la strada incontrerai nuovi amici, come Condina e Presus (che non è assolutamente un maiale), e vecchie conoscenze del Regno dei Funghi, tra cui Peach e Bowser, che potrebbero aiutarti!
Per avere la meglio dovrai fare affidamento sul legame fraterno tra Mario e Luigi.
Usa le azioni fratelli per superare gli ostacoli mentre esplori e gli attacchi fratelli nei combattimenti a turni. Il legame fraterno sarà l'arma segreta che ti aiuterà anche nelle situazioni più difficili!
Annunciato per la prima volta durante il Nintendo Direct del 18 giugno 2024, è il sesto capitolo originale della serie Mario & Luigi dopo nove anni dalla pubblicazione di Mario & Luigi: Paper Jam Bros., e l'ottavo capitolo in assoluto considerando il remake Mario & Luigi: Viaggio al centro di Bowser + Le avventure di Bowser Junior, uscito quasi sei anni prima.
Questo titolo segna diverse novità per la serie: è il primo ad essere rilasciato su una console casalinga e il primo in cui Mario e Luigi sono doppiati da Kevin Afghani, che ha sostituito Charles Martinet a partire da Super Mario Bros. Wonder.
Inoltre, è il primo della serie a presentare modelli completamente in 3D per tutti i personaggi, segnando un cambiamento rispetto ai giochi precedenti, che a partire da Mario & Luigi: Dream Team Bros. presentavano aree e alcuni personaggi in 3D, ma continuavano a utilizzare molti sprite in 2D.
A differenza dei suoi predecessori, Mario & Luigi: Fraternauti alla carica non è sviluppato da AlphaDream, poiché la società ha dichiarato bancarotta il 1° ottobre 2019.
Tuttavia, nonostante lo studio che si sta occupando dello sviluppo del gioco non sia ancora stato rivelato, Nintendo ha dichiarato ufficialmente che alcuni degli sviluppatori originali della serie sono coinvolti nel progetto.
I fratelli fanno il loro ritorno per una nuovissima avventura in alto mare! Sali a bordo dell'Isola Solcamari (parte isola e parte nave) con Mario e Luigi e visita il vasto mondo di Elettria.
Lanciati dal cannone per visitare una serie di isole che spaziano da paradisi tropicali a indaffarate città.
Lungo la strada incontrerai nuovi amici, come Condina e Presus (che non è assolutamente un maiale), e vecchie conoscenze del Regno dei Funghi, tra cui Peach e Bowser, che potrebbero aiutarti!
Per avere la meglio dovrai fare affidamento sul legame fraterno tra Mario e Luigi.
Usa le azioni fratelli per superare gli ostacoli mentre esplori e gli attacchi fratelli nei combattimenti a turni.
Il legame fraterno sarà l'arma segreta che ti aiuterà anche nelle situazioni più difficili!
Dopo essere stato inseguito da uno sciame d'api in una foresta nei pressi del Castello della Principessa Peach, Luigi cade in un burrone e viene salvato da Mario.
Poco dopo, la mano sinistra di Mario e la mano destra di Luigi cominciano misteriosamente a brillare, facendo apparire un portale che li teletrasporta in un nuovo mondo, Elettria.
Accompagnati da nuovi alleati, come Condina e Presus, dovranno viaggiare sull'Isola Solcamari per esplorare le isole di Elettria e trovare il modo di tornare a casa.

Differenze dagli altri giochi di Mario & Luigi

Quando Mario e Luigi attaccano con il salto o con il martello, possono eseguire potenti attacchi combinati se il giocatore preme i pulsanti corrispondenti al momento giusto.
Questi attacchi ricordano il modo in cui funzionavano gli Attacchi Fratelli in Mario & Luigi: Superstar Saga.
Se uno dei fratelli va KO, l'altro attacca da solo.
Quando il giocatore seleziona il nemico da attaccare, accanto al suo nome e livello compare una barra dei PV.
La quantità di punti esperienza necessaria per far salire di livello Mario e Luigi è la stessa per entrambi i fratelli.

Personaggi Giocabili

- Mario
- Luigi

Altri personaggi

- Presus: una creatura simile a un salvadanaio con un paio di ali e un volto che ricorda una presa della corrente.
- Una specie elettriana umanoide con volti che ricordano prese della corrente.
    - Condina: un bambino di questa specie con un cappello simile a una spina elettrica di tipo A e un annaffiatoio.
    - Un altro giovane rappresentante della specie, di colore blu e con un cappello da marinaio.
    - Un adulto di colore giallo che sembra gestire un negozio.
- Un gruppo di personaggi che indossa un fazzolettone arancione legato in vari punti del corpo.
    - Principessa Peach: indossa il fazzolettone intorno al polso.
- Dorrie: indossa il fazzolettone intorno al collo e trasporta gli altri membri sulla sua schiena.
- Elettriano rosa basso: indossa il fazzolettone come un fiocco per capelli.
- Elettriano verde magro: indossa il fazzolettone staccato dall'antenna.
- Elettriano giallo robusto: indossa il fazzolettone come un mantello.
- Elettriano blu basso: indossa il fazzolettone come una sciarpa.
- Bowser
- Aeronavi Tipo Timido
- Api
- Gabbiani

IN ARRIVO IL 7 NOVEMBRE
PRENOTA E RICEVI
IL SET DI SUPER MARIO

Set di Super Mario compreso nel prezzo
Offerta valida solo per le prenotazioni, salvo esaurimento scorte promozionali

Pokémon

GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

Scarlatto e Violetto
Scintille Folgoranti

DISPONIBILE DALL'8 NOVEMBRE
PRENOTA SUBITO

©2024 Pokémon. ©1995-2024 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® e i nomi dei personaggi sono marchi di Nintendo.